

PETIT GRIMOIRE D'ALCHIMIE

PAR ERZEBETH « TRENTE-DEUX PLUMES »,
SORCIERE DIPLOMEE,
TRIPLE RUBAN PRUNE,
MAITRE DE LA CHAIRE D'ALCHIMIE
A L'ECOLE DE SORCELLERIE DE TAHITOHU

PREFACE	4
INTRODUCTION	4
DE LA PRATIQUE ALCHIMIQUE	4
PREPARER UNE FORMULE.....	5
LES PREPARATIONS	5
CREATION & ALCHIMIE.....	6
APPRENTISSAGE & RECHERCHE	6
DU LABORATOIRE	6
DES HERBES SELINESQUES	7
LA RECOLTE DES HERBES.....	8
DESCRIPTION DES HERBES	9
<i>Absarynthe</i>	9
<i>Baldaquine</i>	9
<i>Barbe-langue</i>	9
<i>Bélélène</i>	10
<i>Brin de chicane</i>	10
<i>Cendrée</i>	10
<i>Chagrogne</i>	11
<i>Crocus enflammé</i>	11
<i>Croquechicelle</i>	11
<i>Cuccuk</i>	11
<i>Frisotine</i>	12
<i>Frissonne</i>	12
<i>Gouturuque</i>	12
<i>Guanoline cyane</i>	13
<i>Herbe de Lune</i>	13
<i>Léonine sucrée</i>	13
<i>Lutinade</i>	13
<i>Lycanthe affreuse</i>	14
<i>Mousserole bénigne</i>	14
<i>Oursuline</i>	14
<i>Pamaranthe</i>	15
<i>Pissenlit de vin</i>	15
<i>Saupoudrine</i>	15
<i>Solaire</i>	16
<i>Subite</i>	16
<i>Sublime Asphydiée</i>	16
<i>Vaporeux</i>	16
DES AUTRES COMPOSANTES	17
DES EMBALLAGES ET DU CONDITIONNEMENT	17
DU PRIX DE VENTE DES PREPARATIONS ALCHIMIQUES	18

DES RECETTES ET FORMULES ALCHIMIQUES	19
DES BAUMES.....	19
<i>Baume de beauté.....</i>	<i>19</i>
<i>Baume de cicatrisation</i>	<i>19</i>
<i>Baume de longs-cheveux.....</i>	<i>19</i>
<i>Baume de résistance au feu.....</i>	<i>19</i>
<i>Baume de résistance au froid</i>	<i>20</i>
<i>Baume de vue d'aigle.....</i>	<i>20</i>
DES ENCENS.....	20
<i>Encens d'apprentissage</i>	<i>20</i>
<i>Encens de beaux-rêves.....</i>	<i>21</i>
<i>Encens de bonne-odeur.....</i>	<i>21</i>
<i>Encens de luxe, calme & volupté</i>	<i>21</i>
<i>Encens de mystère.....</i>	<i>21</i>
<i>Encens pan-cake</i>	<i>22</i>
DES GAZ.....	22
<i>Gaz à feux-follets.....</i>	<i>22</i>
<i>Gaz des ténèbres</i>	<i>22</i>
<i>Gaz des yeux-qui-pleurent.....</i>	<i>22</i>
<i>Gaz hilarant.....</i>	<i>23</i>
<i>Gaz illusoire</i>	<i>23</i>
<i>Gaz soporifique.....</i>	<i>23</i>
DES ONGUENTS.....	23
<i>Onguent à fracture</i>	<i>23</i>
<i>Onguent à pansement.....</i>	<i>24</i>
<i>Onguent à réparation rapide.....</i>	<i>24</i>
<i>Onguent à tartiner.....</i>	<i>24</i>
<i>Onguent anti-fièvre.....</i>	<i>25</i>
<i>Onguent de colle universelle</i>	<i>25</i>
DES PARFUMS	25
<i>Parfum d'amitié animale.....</i>	<i>25</i>
<i>Parfum d'autorité.....</i>	<i>25</i>
<i>Parfum de discrétion</i>	<i>26</i>
<i>Parfum de séduction.....</i>	<i>26</i>
<i>Parfum Plic-plic.....</i>	<i>26</i>
<i>Parfum Sembon.....</i>	<i>26</i>
DES PHILTRES	26
<i>Philtre d'amour.....</i>	<i>26</i>
<i>Philtre de bonne forme.....</i>	<i>27</i>
<i>Philtre de bronzage</i>	<i>27</i>
<i>Philtre de courage.....</i>	<i>27</i>
<i>Philtre de sommeil.....</i>	<i>27</i>
<i>Philtre de vérité.....</i>	<i>28</i>
DES POTIONS.....	28
<i>Boisson délicieuse.....</i>	<i>28</i>
<i>Potion de ballade sous-marine</i>	<i>28</i>
<i>Potion de croissance végétale.....</i>	<i>28</i>
<i>Potion de diminution</i>	<i>29</i>
<i>Potion de lévitation</i>	<i>29</i>
<i>Potion de phosphorescence</i>	<i>29</i>
DES POUDRES.....	29
<i>Feux d'artifices.....</i>	<i>29</i>
<i>Fumée noire.....</i>	<i>30</i>
<i>Poil à gratter</i>	<i>30</i>
<i>Poudre aux yeux.....</i>	<i>30</i>
<i>Poudre d'escampette</i>	<i>30</i>
<i>Poudre de disparition.....</i>	<i>31</i>

ADDENDA : QUELQUES FORMULES DE MES CONSOEURS.....	31
<i>Appétit d'Oiseau (Potion).....</i>	<i>31</i>
<i>Baume de Cicatrisation sérieuse.....</i>	<i>31</i>
<i>Baume de Guérison des Brûlures.....</i>	<i>31</i>
<i>Boule Puante (Parfum).....</i>	<i>32</i>
<i>Capillarité Excessive (Onguent).....</i>	<i>32</i>
<i>Collier Anti-Puces (Onguent).....</i>	<i>32</i>
<i>Crème de Perfection (Baume).....</i>	<i>33</i>
<i>Décoction de Mère-Grand (Philtre).....</i>	<i>33</i>
<i>Grâce Féline (Potion).....</i>	<i>33</i>
<i>Lait Chaud de Colin (Gaz).....</i>	<i>33</i>
<i>Laxatif (Philtre).....</i>	<i>34</i>
<i>Le Laithé (Potion).....</i>	<i>34</i>
<i>Mains Gauches (Baume).....</i>	<i>34</i>
<i>Nirvana (Encens).....</i>	<i>34</i>
<i>Non ! Je Veux pas Dormir... (Philtre).....</i>	<i>35</i>
<i>Œil de Lynx (Potion).....</i>	<i>35</i>
<i>Passe-muraille (Poudre).....</i>	<i>35</i>
<i>Philtre de Séduction.....</i>	<i>36</i>
<i>Philtre du Grand Dragon.....</i>	<i>36</i>
<i>Potion de Phosphorescence.....</i>	<i>36</i>
<i>Poudre à Éternuer.....</i>	<i>36</i>
<i>Poudre de Disparition.....</i>	<i>37</i>
<i>Poudre de Perlimpinpin.....</i>	<i>37</i>
<i>Source de Jouvence (Philtre).....</i>	<i>37</i>
<i>Tête de Linotte (Potion).....</i>	<i>38</i>

PREFACE

C'est avec un immense plaisir que j'ai accepté de préfacier cet ouvrage. Celle qui fut mon élève avant de devenir mon amie en est l'auteur et, en toute honnêteté, absente parfois des préliminaires dithyrambiques qui accompagnent la plupart des manuels en usage, je dois affirmer qu'il s'agit de l'un des meilleurs grimoires d'Alchimie à destination des P'tites Sorcières qui aient jamais été écrits.

Erzébeth « Trente-deux Plumes » est une grande enseignante, dont l'expérience est avérée par les générations de p'tites sorcières qui ont suivi ses cours. C'est la somme de cette expérience qui est présentée ici aux jeunes apprenties.

Simple d'usage, clairement écrit et présenté, illustré avec intelligence, ce manuel aborde toutes les questions qui se posent à l'étudiante en Alchimie et lui permet de réaliser rapidement, et en toute sécurité, toutes les préparations les plus courantes et les plus demandées par le public.

Je laisserai maintenant les lectrices se plonger, je l'espère avec ravissement, dans l'étude du plus beau des arts magiques : celui des liquides et des poussières, de la transformation de la matière et, dans une certaine mesure, du commerce.

Dame Proserpine, doyenne des sorcières de l'Archipel des Tournesols

INTRODUCTION

Aussi appelé Artisanat-Prune, en hommage aux rubans qui colorent nos chapeaux, l'Alchimie est l'un de nos six arts magiques. Voici vingt ans que j'enseigne cet art à toutes les jeunes sorcières de l'archipel de Turquoise ; et il m'a semblé important de consigner par écrit toutes les connaissances que j'avais de lui et toutes les réflexions et remarques que sa pratique quotidienne avait fait naître.

L'Alchimie est la plus belle chose qui appartienne aux sorcières. Tous les plaisirs et tous les défis s'y trouvent réunis ; on ne cesse jamais d'étudier et d'expérimenter ; on peut apprendre de nouveaux tours de mains, de nouvelles recettes, même à des âges très avancés et en être surpris quand on croyait avoir fait le tour de la question.

C'est aussi un art utile et généreux. Utile parce que les préparations alchimiques ont prouvé leur efficacité et ont gagné leur place dans la société ; généreux car il crée des objets pérennes qui peuvent être offerts ou donnés, ou mieux, vendus, ce qui représente une source importante de revenu à la sorcière industrielle.

Dans le grimoire que vous tenez dans les mains, jeune lectrice, j'ai tenté de réunir de manière ordonnée et claire, comme il sied à une experte de l'artisanat-prune, tout ce que je savais de la question et d'en faire un ouvrage facilement et rapidement consultable par les pratiquantes, néophytes ou confirmées.

Vous y trouverez bien sûr les bases de la pratique, mais aussi des conseils sur la manière d'ordonner un laboratoire ou de conditionner les préparations, un guide complet des vingt-sept plantes sélinesques – travail aussi rare que nécessaire – et mes cinquante recettes les plus utiles et les plus simples. Certaines sont de grands classiques et j'espère que d'autres vous surprendront et vous amuseront, avant de vous servir et de servir la communauté.

DE LA PRATIQUE ALCHIMIQUE

N'oubliez pas, jeune lectrice, que la préparation des potions, onguents ou mixtures est l'une des activités capitales de la sorcière-prune, et généralement sa principale source de revenus. Aussi n'insisterai-je jamais assez sur les quelques principes suivants : prenez soin de votre matériel ; choisissez avec soin vos ingrédients et composants ; ménagez-vous du temps pour travailler vos recettes et améliorer votre tour de main ; nettoyez toujours votre laboratoire après avoir travaillé et rangez les ustensiles. Ce ne sont pas des conseils à ignorer, p'tite sorcière !

Seules une pratique régulière et de bonnes habitudes permettent aux sorcières-prunes de vivre de la meilleure façon possible de leur art, en leur réservant du temps pour d'autres activités et en leur apportant les revenus

suffisant à une vie confortable. L'Alchimie est un art simple et agréable à pratiquer, peu fatigant mais consommateur de temps. Une bonne organisation, un bon matériel et de bonnes manières permettent de réduire ce temps.

Les quelques conseils qui suivent rappelleront à nos jeunes lectrices – et peut-être aux plus anciennes – les principes essentiels de l'Alchimie.

PREPARER UNE FORMULE

L'alchimie repose sur la connaissance de formules, ou recettes. La p'tite sorcière pourra trouver de nombreux grimoires dans le commerce, proposant de multiples formules. Tous ne sont pas correctement rédigés, et certains contiennent de bien graves erreurs. La jeune lectrice pourra trouver une petite bibliothèque idéale à la fin de cet ouvrage. J'ai aussi joints quelques-unes de mes recettes les plus simples, mes préférées.

Pour préparer une formule alchimique, la sorcière doit la connaître. Elle l'aura apprise par cœur, en la répétant plusieurs fois dans un laboratoire d'entraînement, afin de ne pas devoir se référer continuellement au grimoire en cours d'exécution. La moindre hésitation, le moindre retard dans le déroulement de la recette, peut avoir des résultats inattendus, allant du simple échec à la catastrophe consommée.

Ensuite, la sorcière doit disposer d'un temps suffisant, des composantes et du matériel. Le temps minimum pour réaliser une formule est égal à sa difficulté en minutes. Cela sans compter le nettoyage et le rangement des ustensiles et du laboratoire ; heureusement, cette tâche ne doit être réalisée qu'une unique fois à la fin de la séance de travail.

La p'tite sorcière doit alors réussir un jet (2d6) sous Alchimie. La difficulté est celle de la préparation.

Si ce jet est raté, la préparation l'est également et les composants sont perdus.

REMARQUE : Il est conseillé au Meneur de Jeu d'effectuer les jets de préparation, afin que le joueur ne sache pas si un effet imprévu a eu lieu lors de la préparation : il est toujours plus amusant de découvrir un effet secondaire au moment de l'utilisation.

En cas d'échec critique (2), un effet imprévu à lieu :

Echecs en alchimie

<i>1d6</i>	<i>Effet</i>
1	Préparation ratée
2 ou 3	Effet secondaire négligeable
4 ou 5	Effet secondaire mineur
6	Effet secondaire majeur

En cas d'action d'éclat (12), un effet supplémentaire a lieu :

Eclats en alchimie

<i>1d6</i>	<i>Effet</i>
1 ou 2	Durée doublée
3 ou 4	Quantité doublée
5 ou 6	Durée & Quantité doublée

LES PREPARATIONS

Tout au long de ma carrière d'enseignante, j'ai essayé de donner à mes jeunes élèves de bonnes habitudes pour ce qui est de l'organisation de son travail. La première de toutes est de toujours garder la présentation de ses recettes aussi claire et précise que possible : à quoi bon perdre son temps à déchiffrer de longues et obscures formules

alambiquées lorsque quelques notes bien choisies permettent de se remettre en tête la recette d'une préparation en quelques instants. Aussi ai-je choisi la présentation standardisée suivante, en plusieurs champs de définition :

Nom : le nom de la préparation.

Aspect : l'aspect matériel de la préparation.

Difficulté : c'est le score à réaliser pour la préparer.

Composantes : ce dont la sorcière a besoin pour la préparation.

Quantité : quantité de préparation produite.

Durée : durée des effets de la préparation

Effet(s) : description des effets de la préparation.

CREATION & ALCHEMIE

A la création, une p'tite sorcière qui choisit la compétence magique Alchimie connaît deux formules à choisir parmi celles figurant dans le grimoire d'alchimie ou à inventer avec l'accord du Meneur de Jeu. Ce sont les deux premières formules que sa mère, ou son professeur, lui a apprises durant son éducation.

Avant que de rire devant ce chiffre réduit, mesdames les sorcières plus âgées, rappelez-vous de vos jeunes années et des innombrables heures que vous avez passées dans les laboratoires de vos mères, à rater encore et encore les recettes les plus difficiles avant que d'accepter d'apprendre les plus simples ! L'apprentissage de l'Alchimie signifie tout d'abord connaître les mille et un gestes simples : apprêter les herbes sélinesques, les accommoder, manier les éprouvettes et les creusets, mesurer scrupuleusement les ingrédients, moduler la puissance du feu de chauffe ou le degré de froid de trempe, apprendre le nom des composantes, savoir les trouver et les négocier, etc., etc. Une pleine bibliothèque serait à peine suffisante pour parler de tous ces gestes que seules les mères savent correctement enseigner à leurs filles, ce que, contrairement à mes confrères, je n'ai jamais cherché à nier ou à contester.

APPRENTISSAGE & RECHERCHE

Les p'tites sorcières versées dans l'art de l'alchimie désireront sans aucun doute apprendre de nouvelles formules.

La règle est simple : une sorcière peut travailler sur une formule entre deux scénarios, elle doit juste en informer le Meneur de Jeu. S'il approuve cette recherche, le joueur effectue un jet d'apprentissage, c'est-à-dire un jet (2d6) contre une difficulté égale à la difficulté de la préparation recherchée.

Si le jet est un succès, la sorcière peut dépenser trois points d'expérience et ajouter la formule à sa liste, sinon, elle devra ressayer plus tard. Une p'tite sorcière peut apprendre autant de formules qu'elle souhaite entre deux scénarios.

OPTIONNEL : une p'tite sorcière qui rate l'apprentissage d'une formule doit réussir l'apprentissage d'une autre formule avant de pouvoir ressayer d'apprendre celle précédemment échouée.

DU LABORATOIRE

Sans laboratoire alchimique, que pourrait la p'tite sorcière pratiquante de l'artisanat-prune ? Le laboratoire ne doit pas être simplement considéré, ainsi que beaucoup le font, comme un simple lieu de travail. Bien plus, il est le cœur de la pratique, là où les composantes sont assemblées, là où elles sont préparées, là où tout le matériel nécessaire est réuni, mais surtout là où la p'tite sorcière est calme, détendue, concentrée sur sa tâche.

Pour cela le laboratoire idéal ne sera pas installé en fond de cave ou sous les combles d'un grenier poussiéreux, mais bien plutôt dans une vaste pièce dotée de grandes fenêtres claires et d'un accès facile. La jeune lectrice

apprendra rapidement que son laboratoire est le reflet de sa personnalité. Les tableaux et posters sont les bienvenus ; les bibelots aussi, à condition qu'ils ne risquent pas de tomber au moindre mouvement, déconcentrant ainsi la pratiquante. Un peu de musique douce est aujourd'hui un confort supplémentaire grâce aux différentes stations de radio disponibles ou aux disques ; elle est à préférer à une musique trop forte ou trop rythmée qui pourrait faire perdre le compte des ingrédients ou casserait le rythme naturel propre à la pratique alchimique.

Un laboratoire comprendra, si possible, les éléments suivants : deux grandes tables de travail, planes et lisses, dont une restera continuellement libre et propre ; deux étagères assez profondes et assez hautes pour qu'on y puisse ranger les différents ustensiles ; un grainetier ou une commode comprenant au moins cinquante tiroirs pour y ranger les composantes ; un meuble où ordonner les préparations alchimiques achevées et conditionnées, prêtes à être vendues ; un petit frigidaire, soit un modèle moderne, soit un modèle alchimique (plus cher mais plus finement réglable) ; un athanor ; un creuset ; un bec-benzène ou un réchaud à alcool ; un petit four (et éventuellement un four à micro-onde dont la présence, pour non-classique, simplifie grand nombre de manipulations) ; un mortier et son pilon, en pierre de lune si possible, ou en porphyre éventuellement – éviter absolument les mortiers en grès ou en porcelaine, à réserver à la cuisine ! – ; plusieurs sabliers réglés à différentes mesures, ou une série de minuteurs mécaniques, plus faciles à utiliser que les derniers modèles électriques ; cinq grands saladiers de verre ; douze fioles graduées ; douze éprouvettes ; quatre pipettes graduées ; deux terrines de terre ; trois plats carrés en verre ; une poêle à long manche ; une balance en cuivre correctement équilibrée et son jeu de poids en plomb ; un ensemble de couteaux, cuillères à long manche et cuillères alchimiques, en argent et en bois ; pinces, maniques et gants ; lunettes de protection ; de bons ciseaux fréquemment aiguisés ; un bon tablier en cuir doublé de velours ; différentes boîtes de classement en bois, avec leurs signets métalliques marqués des différents symboles alchimiques classiques ; des boîtes et des pots de conditionnement (dont je parlerai plus loin) ; du papier d'emballage.

Bien entendu, tous ces matériels peuvent être multipliés en fonction des besoins et de la place ; un grand laboratoire où travaillent plusieurs sorcières pourront mettre en commun une partie de ceux-ci et en dédoubler d'autres ; un plus petit laboratoire, ou un laboratoire de voyage, pourra se contenter du strict minimum permettant d'effectuer les recettes les plus simples et les plus communes.

Dans tous les cas, je ne le répéterai jamais assez : Nettoyez soigneusement et complètement votre laboratoire à la fin de chaque séance de travail ! non content de vous faire gagner du temps et de l'argent, vous trouverez beaucoup plus agréable de travailler dans un environnement propre et rangé, avec une bonne lumière et de bonnes odeurs...

DES HERBES SELINESQUES

Les herbes sélinesques sont le nom que les sorcières donnent à toutes les herbes utilisées en Alchimie. Elles doivent leur nom à Sélina, la première sorcière à les avoir répertoriées, il y a un siècle. On en dénombre vingt-sept. Certaines sont très communes, d'autres extrêmement rares, mais toutes sont importantes et nécessaires à la pratique de l'art. Les jeunes sorcières sont censés les connaître toutes à l'issue de leur formation, mais il n'est pas rare que les pratiquantes les plus aguerries s'emmêlent les pinceaux après trente ans de métier.

Les herbes sélinesques ont en commun d'appartenir au monde végétal, mais on trouve parmi elles des arbres, des arbrisseaux et arbustes, des herbes et des plantes, des champignons et des mousses. Parfois, seule une partie de la plante possède des propriétés alchimiques.

Vous trouverez ci-après une description des vingt-sept plantes, de leur utilisation et de leur récolte.

Herbe	Compositions et préparations	Rareté	Epoque de récolte
Absarynthe	Préparations agissant sur la résistance	Commune	D'Erable à Carmin
Baldaquine	Préparations liées au sommeil et aux rêves	Peu commune	De Muguet à Poivre
Barbe-langue	Préparations agissant sur le Mental, l'intellect et la raison	Peu commune	De Pomme à Noisette
Bélélène	Toutes les poudres	Peu commune	Toute l'année, mais plutôt de Muguet à Cactus
Brin de chicane	Préparations agissant sur le moral et l'agressivité	Rare	Toute l'année, mais de Poivre à Cactus est la meilleure période et

Cendrée	Préparations agissant sur la luminosité	Peu commune	l'hiver la période la plus sûre. De Pomme à Muguet
Chagrogne	Tous les parfums	Peu commune	De Pâquerette à Pomme
Crocus enflammé	Préparations agissant sur les passions	Rare	De Ficaire à Pâquerette
Croquechicelle	Préparations agissant sur les perceptions	Peu commune	De Pomme à Fleur de Gel
Cuccuk	Préparations agissant sur la Réalisation et les capacités manuelles	Peu commune	D'Erable à Noisette
Frisotine	Préparations agissant sur la réalisation des désirs	Très rare	De Cerise à Cactus
Frissonne	Préparation agissant sur les émotions	Rare	Toute l'année, mais pas par temps de pluie
Gouturuque	Tous les gaz	Peu commune	Toute l'année, mais plutôt de Poivre à Cactus
Guanoline cyane	Tous les baumes	Peu commune	Toute l'année
Herbe de Lune	Préparations liées à la nuit	Rare	De Ellébore à Cactus, les nuits de pleine lune
Léonine sucrée	Toutes les potions	Commune	De Cerise à Cactus
Lutinade	Préparations contrariant les principes physiques et la réalité	Très rare	D'Erable à Noisette
Lycanthe affreuse	Toutes les préparations	Très Commune	De Pâquerette à Blé
Mousserole bénigne	Tous les onguents	Commune	De Pomme à Noisette, après quelques jours de soleil et une bonne averse
Oursuline	Préparations agissant sur les capacités Physiques	Peu commune	Toute l'année, mais éviter les mois de Pâquerette à Cactus
Pamaranthe	Préparations agissant sur le Social et les relations avec les autres	Rare (spécial)	De Ellébore à Cerise
Pissenlit de vin	Préparations agissant sur la conscience	Peu commune	Toute l'année
Saupoudrine	Préparations agissant par le rire	Peu commune	De Fleur de Gel à Ellébore
Solaire	Préparations médicinales	Commune	De Ficaire à Pomme
Subite	Préparations agissant sur les capacités d'Adaptation	Peu commune	D'Ellébore à Erable
Sublime Asphydiée	Tous les philtres	Commune	Toute l'année, en évitant les jours les plus chauds
Vaporeux	Tous les encens	Peu commune	Toute l'année, mais c'est très compliqué

LA RECOLTE DES HERBES

La récolte des herbes peut avoir lieu toute l'année, selon le moment indiqué dans sa description. Bien que l'on puisse acheter ses herbes déjà préparées auprès de certaines manufactures, ce qui est fort pratique lorsque l'on se retrouve à court ou loin de son laboratoire personnel, la p'tite sorcière aura tout intérêt à récolter et préparer elle-même ses herbes. Cela lui donnera un +1 à sa compétence Alchimie pour effectuer toutes les recettes dont plus de la moitié des herbes, et des composantes, ont été préparées par ses soins.

La récolte elle-même dépend de la rareté de l'herbe, comme le récapitule simplement le tableau suivant :

Rareté	Difficulté de recherche	Nombre de doses par période	Période de recherche
Très commune	5	2d6+6	5 minutes
Commune	6	2d6	15 minutes

Peu commune	7	1d6	30 minutes
Rare	8	1d3	1 heure
Très rare	9	1	1 demi-journée

A chaque période de recherche, la sorcière doit effectuer un jet d'Alchimie (2d6) contre la difficulté. Un jet réussi indique qu'un certain nombre de doses ont été trouvées et pourront être préparées pour consommation.

Un échec critique indique que la fin de la journée est perdue : gros orage ou chute malencontreuse dans une flaque de boue sans rien pour se changer.

Une action d'éclat double le nombre de doses trouvées.

DESCRIPTION DES HERBES

ABSARYNTHE

Description : L'absarynthe est un petit arbrisseau ligneux, caducifolié, à l'écorce légèrement argentée et aux feuilles d'un vert très clair, presque blanc. Ce sont ses feuilles qui lui donnent son nom : elles présentent toutes des dessins labyrinthiques et fractals différents, et sont un jeu très apprécié des tout-petits qui s'amuse à en suivre les chemins improbables. Ses fleurs, toutes petites et très odorantes, sont d'un magnifique bleu crème. Les baies, de la même couleur, sont toxiques crues et très bonnes cuites dans les sauces qui accompagnent les viandes rouges et les gibiers.

Préparation et usage : L'écorce est réduite en une fine poudre argentée utilisée en Alchimie. Les feuilles séchées donnent une boisson astringente qui a le goût du gingembre confit. Les fleurs séchées sont utilisées en parfumerie et les baies en cuisine. En Alchimie, l'absarynthe entre dans la composition de plusieurs préparations telles les Baumes de Résistance au feu, et les Baumes de Résistance au froid.

Rareté et récolte : L'absarynthe est un arbuste ornemental assez commun sur le Pièce-Monde. Mais la récolte et la préparation de l'écorce répondent à des impératifs très précis. On ne peut prélever les précieuses écorces qu'entre les mois d'Erable et de Carmin. Les écorces sont soigneusement séchées durant plusieurs mois, jusqu'au début de l'année suivante en fait, et réduites en poudre dans des moulins portables, utilisant uniquement des Pierres de Mousse comme meule. La poudre est conditionnée en boîtes, en sachets, en bocaux, par différentes manufactures ; mais rien ne vaut la poudre que la p'tite sorcière fabrique elle-même.

BALDAQUINE

Description : La baldaquine est une plante grimpante que l'on trouve uniquement dans les cours intérieures, en milieu urbain, sous les balcons des chambres. Ses feuilles sont toutes petites et sa tige extrêmement résistante, ce qui en fait un point d'appui régulièrement utilisé par les amoureux pour se donner rendez-vous sous les balcons. On reconnaît ainsi un mari jaloux ou un père méfiant à sa propension à arracher la baldaquine sur les murs de sa maison. Les fleurs de la baldaquine ressemblent à des petites clochettes bleutées qui deviennent argentées à la lumière de la lune.

Préparation et usage : La fleur de la baldaquine doit être séchée longuement dans une pièce parfaitement noire – souvent une simple caisse hermétiquement fermée. Une fois sèches, les fleurs sont enroulées sur elles-mêmes et d'un bleu profond. Il ne suffit plus que de la mélanger dans le mortier avec les autres composantes. La baldaquine est utilisée dans toutes les préparations liées au sommeil et aux rêves, tels le philtre de sommeil ou le gaz soporifique.

Rareté et récolte : La baldaquine est une plante peu commune, que l'on récolte de Muguet à Poivre, le long des murs des cours intérieures. On voit alors les p'tites sorcières se livrer à d'incroyables acrobaties, une fois qu'elles ont pu convaincre les propriétaires de les laisser faire. Parfois, mais c'est rare, les p'tites sorcières se crépent le chignon pour savoir laquelle a le droit d'exploiter une plante.

BARBE-LANGUE

Description : La barbe-langue est un étrange champignon poilu ressemblant à une épaisse langue de couleur lie-de-vin. Elle pousse sur les branches les plus hautes des Arbres à Pensée.

Préparation et usage : Les barbe-langues doivent être longuement cuites dans un peu d'eau, au fond d'une terrine, jusqu'à ce qu'elles se transforment en une pâte odorante et onctueuse. Refroidie, elles prennent la forme d'un pain aisé à découper selon les besoins. Ce pain s'émiette dans le mortier pour être mêlé aux autres composantes. Le champignon est utilisé dans les préparations agissant sur les capacités Mentales, l'intellect et la raison.

Rareté et récolte : La barbe-langue est peu commune. On la trouve de Pomme à Noisette dans les forêts subalpines, au sommet des Arbres à Pensée. Il suffit de les décoller avec un fin couteau, et sans se casser la figure.

BELELENE

Description : La béléène est une grande fleur élégante et un peu snobe, aux couleurs chatoyantes et changeantes selon les variétés, aux grandes feuilles douces et finement ciselées, et au parfum délicat. Mais aucune de ces parties n'est réellement utile en Alchimie. C'est tout au contraire sa racine, bulbeuse, moche, urticante et à l'odeur désagréable, qui est hautement prisée par les p'tites sorcières.

Préparation et usage : Les racines de béléène sont utilisées pour la préparation de toutes les poudres. Encore fraîche, la racine doit être cuite jusqu'à faire disparaître son odeur et que son écorce pèle toute seule. Ensuite, elle est mise à refroidir au frigidaire. Il ne suffira plus qu'à en découper des lamelles, dans la proportion indiquée par les recettes, et à les réduire en poudre dans le mortier avant de les incorporer. Les fleurs coupées font de très beaux bouquets, aromatiques et frais.

Rareté et récolte : La béléène est une fleur peu commune, que l'on trouve sur les lisières des prairies cultivées. Bien qu'on puisse collecter ses racines toute l'année, il est beaucoup plus facile de repérer les fleurs, entre Muguet et Cactus, en se promenant le long des champs de blé.

BRIN DE CHICANE

Description : Le brin de Chicane est une petite herbe folle qui se mêle insidieusement au gazon des jardins et aux pâturages. Les animaux qui la broutent sont souvent pris d'accès de mauvaise humeur, ou même d'une certaine agressivité. On reconnaît le brin de chicane à ses fines feuilles très légèrement dentelées et aux poils urticants qui les recouvrent.

Préparation et usage : Le brin de chicane peut être utilisé frais ou séché, comme du foin. Dans ce dernier cas, il est nécessaire de le faire tremper vingt-quatre heures avant de le faire bouillir quelques minutes dans un peu d'eau salé. Egoutté, le brin de chicane peut alors être incorporé à la préparation. Attention tout de même lorsque vous utiliserez le foin de chicane : les petits poils urticants sont devenus cassants et si léger que le moindre courant d'air les emportent. Vous pourriez être d'une humeur massacante jusqu'à la fin de la journée, et vos voisins aussi.

Rareté et récolte : Heureusement, le brin de chicane est relativement rare, sinon les campagnes ne seraient pas aussi calmes qu'elles semblent être. On peut récolter ses herbes toute l'année, mais l'hiver est la meilleure période car les petits poils urticants sont peu nombreux, et la plante moins dangereuse à manipuler. Le problème est que les préparations sont aussi moins puissantes. Récoltées entre Poivre et Cactus, les brins de chicane sont les plus efficaces, mais les sorcières qui en font la récolte sont connues pour leur manque d'amabilité chronique durant toute l'année.

CENDREE

Description : La cendrée est un roseau de couleur sombre, qui pousse dans les endroits humides, non loin des chênes savants. Ceux-ci sont toujours ravis qu'on les débarrasse de ces voisins encombrants et irrespectueux.

Préparation et usage : La cendrée doit être coupée en morceaux de vingt à trente centimètres avant d'être fendus en long en quatre part égales. Quelques jours de séchage suffisent généralement. Les roseaux se sont alors transformés en une espèce de cendre d'un noir profond directement utilisable dans les préparations. La cendrée est utilisée pour annuler ou modifier la lumière.

Rareté et récolte : La cendrée est peu commune. Un bon couteau suffit à les récolter, mais il vaut mieux le faire durant l'hiver, lorsque les roseaux sont endormis et qu'ils ne risquent pas de protester bruyamment.

CHAGROGNE

Description : La chagrogne est une horrible petite plante des rocailles et des terrains secs ressemblant à un buis torturé par le vent et la neige. Son bois est apprécié des tailleurs de pipe et ses racines des fabricants de whisky. Ce sont ses fleurs qui intéressent les p'tites sorcières, des petites fleurs rose pingouin ou jaune brique selon les variétés.

Préparation et usage : Les fleurs de chagrogne sont récoltées en grand nombre, séchées et transformées en huile essentielle par pression dans une petite meule à main. Cette huile est indispensable à la création de tous les parfums alchimiques.

Rareté et récolte : La chagrogne est peu commune. Traditionnellement, on récolte ses fleurs dès leur apparition, au début de Pâquerette et jusqu'à Pomme. Il faut pour cela monter dans les pâturages d'altitude, à la limite des pierriers, ce qui est souvent une belle promenade à soi-seul.

CROCUS ENFLAMME

Description : Le crocus enflammé est une petite fleur à bulbe, d'une couleur flamboyante, qui pousse dans les terrains gras des prés de fond. Elle ne fleurit qu'à proximité des bouses de vache et après une averse de grêle, ce qui constitue deux conditions assez étonnantes pour la floraison d'une aussi belle plante. Ceci est dû, l'a découvert la célèbre sorcière-botaniste Marthe Zibeline, à la nécessité, pour la reproduction de la plante, de la présence d'un petit moustique qui écloit précisément dans ces conditions. Juste après une averse de grêle, l'air est envahi de ces moustiques agressifs et les crocus fleurissent. Nul n'est besoin de dire que les conditions de récolte sont peu agréables, les pieds dans la boue et la bouse et la peau agressée continuellement par des maringouins minuscules et impossibles à chasser par des méthodes naturelles.

Préparation et usage : Les fleurs de crocus enflammé sont rapidement séchées au four avant d'être réduite en une pâte odorante dans le mortier. Il faut les mélanger avec du kaolin pour leur conserver leurs propriétés alchimiques. Le crocus enflammé est utilisé dans toutes les préparations qui agissent sur les passions, tels les philtres d'amour par exemple.

Rareté et récolte : Le crocus enflammé est une plante rare. On ne la récolte que durant les giboulées de printemps dans les prés de fond, humides et fréquentés par des ruminantes placides.

CROQUECHICCELLE

Description : Appelée aussi Face de Lune, la croquechiccelle est un arbuste ornemental plus fréquent dans les jardins que dans la nature. Il n'a aucun intérêt autre que sa beauté – à l'exception de son écorce qui permet de fabriquer des boissons apéritives – sauf pour les p'tites sorcières qui récoltent ses fruits : ce sont de larges disques translucides, semblables à des lunes miniatures dans lesquels sont coincées les graines.

Préparation et usage : Les fruits de la croquechiccelle sont facile à préparer. Il suffit de les laisser sécher dans une boîte à biscuit en métal sur le haut d'une étagère, après avoir pris soin d'y déposer une paire de lunettes, une loupe ou éventuellement un cornet acoustique. Les Face de Lune sont utilisées dans toutes les préparations alchimiques agissant sur les perceptions.

Rareté et récolte : La croquechiccelle est une plante rare dans la nature et peu commune dans les jardins municipaux et privés. On peut récolter ses fruits de Pomme à Fleur de Gel, dans les endroits les plus tempérés.

CUCCUK

Description : Le Cucuk est un arbre au bois très dur et pratiquement inutile à tous les usages, y compris au chauffage ; il n'existe pas d'outils assez résistants pour couper ou débiter un cucuk sans s'émousser en quelques minutes de travail. On dit que la seule vision d'un cucuk suffit à ébrécher une hache ou à désaffûter une tronçonneuse, tant sa présence est dure. Le cucuk est un arbre réellement impressionnant. Ses feuilles sont lourdes et difficiles à ratisser à l'automne et il vaut mieux ne pas s'attarder sous ses frondaisons quand elles se mettent à tomber. Par contre, ses chatons (les fruits duvetueux du cucuk) sont les plus doux qu'on puisse imaginer. Il n'est pas plus douillet et agréable à manipuler qu'eux, même en les comparant aux aigrettes blanches des roseaux. Ils sont aussi soyeux qu'une fourrure de Chinchilla. Les sorcières les ramassent, dans l'arbre ou lorsqu'ils sont tombés, pour leurs mélanges alchimiques.

Préparation et usage : Les chatons de cuccuk s'utilisent tel que. Conservés dans des bocaux de verre ou de porcelaine, ils suffisent d'en ajouter un par dose au fond du mortier. On utilise le Cuccuk dans toutes les préparations agissant sur la Réalisation et sur les capacités manuelles.

Rareté et récolte : Le cuccuk est un arbre peu commun que l'on trouve le long des routes ou dans les haies vives. On récolte les chatons d'Erable à Noisette. Si vous montez dans l'arbre, attention de ne pas tomber !

FRISOTINE

Description : La Frisotine est une plante discrète, presque introuvable. On la trouve essentiellement en bord de mer, dans les kilomètres qui bordent la côte. Elle se dissimule au sein des buissons d'ajonc et des fourrés de fougère ou de genêt. Il faut donc fouiller des arpents et des arpents de buissons pour espérer en trouver une seule, faisant fuir les serpents et les blaireaux. En plus, il faut tomber à la bonne époque, au moment où la plante vient de fleurir. La fleur est semblable à une petite orchidée délicate qui ressemble à une araignée Rouge Poussin. D'un excellent goût, c'est un délice pour les petits animaux, aussi faut-il être plus rapide qu'eux.

Préparation et usage : La fleur de frisotine doit être utilisée immédiatement, dans les heures qui suivent la cueillette. Heureusement, les progrès de la technologie ont offert le congélateur aux p'tites sorcières – les frigidaires alchimistes restant hors de prix pour la plupart des bourses des sorcières débutantes. La frisotine intervient dans toutes les préparations liées au désir ou à la réalisation de ce dernier.

Rareté et récolte : La frisotine est considérée comme très rare. En fait, c'est surtout parce qu'elle est longue à découvrir et que ses fleurs ont souvent été mangées. On peut la récolter entre Cerise et Cactus le long des côtes.

FRISSONNE

Description : La frissonne est une petite mousse de couleur gris-merle ou vert-soufre, qui recouvre le dessus de certaines roches volcaniques. Elle tient son nom de sa manière de légèrement frissonner lorsqu'on passe délicatement la paume de sa main sur ses boucles végétales, comme si elle ronronnait de plaisir. La frissonne peut être trouvée le long des pentes des volcans en activité.

Préparation et usage : Une fois récoltée, avec beaucoup de délicatesse, la frissonne doit être conservée à la chaleur, près du poêle, dans des paniers en osier dont le fond est recouvert de galets d'obsidienne. Elle est utilisée telle que, coupée en petits morceaux, pour toutes les préparations destinées à agir sur les émotions. Petit secret : j'ai remarqué que les préparations étaient bien plus efficaces si on parlait doucement à la frissonne au moment de la récolte et aussi au moment de l'utilisation. Quelques mots doux et des remerciements sont, semble-t-il, les bienvenus. Vous noterez aussi la profonde tristesse qui vous envahira jusqu'à la nuit tombante, après avoir découpé cette herbe sélinesque. Seule la lumière de la lune vous rendra calme et souriante.

Rareté et récolte : la frissonne est rare et délicate à récolter. Il faut l'arracher aussi doucement que possible de son support, tout en la caressant, en passant un couteau très aiguisé le long de la pierre. Le contact du métal la fera se rétracter et elle s'enlèvera toute seule. Déposez-la immédiatement dans votre panier où auront été arrangés quelques galets d'obsidienne préalablement chauffés au poêle, dans un feu de camp ou par magie. On peut la récolter toute l'année, mais pas par temps de pluie.

GOUTURUQUE

Description : La gouturuque est une algue épaisse et visqueuse, longue de plusieurs mètres, qui dérive doucement au large des côtes, abritant une foule de petits poissons et de petits crustacés. La surface de la gouturuque est recouverte de petits bubons emplis de gaz (mal-)odorant.

Préparation et usage : Il y a deux manières de préparer la gouturuque : elle peut être broyée sous-vide, dans des conditions assez particulières, avec du matériel compliqué, de manière à récupérer les gaz – c'est la méthode la plus efficace ; elle peut aussi être congelée à très basse température, dans un frigidaire alchimique, de manière à la stabiliser sans détruire le gaz contenu dans les bubons. Le gaz de la gouturuque doit être insufflé à chaud dans la préparation. Cette plante est présente dans toutes les recettes de gaz.

Rareté et récolte : La gouturuque est peu commune et nécessite des moyens maritimes pour pouvoir la récolter. Bien qu'on puisse en ramasser toute l'année, la meilleure période se situe entre Poivre et Cactus, au moment des grandes chaleurs, quand les bubons sont les plus gros.

GUANOLINE CYANE

Description : La guanoline cyane est un champignon filandreux blanchâtre qui pousse sur la merde des chauve-souris cavernicoles. Une fois récoltée, elle se transforme en une pâte gluante qui prend une belle couleur d'un bleu profond et une mauvaise odeur de fiente d'oiseau fermentée.

Préparation et usage : La guanoline cyane peut être conservée plusieurs jours à l'air libre et quasiment indéfiniment dans le bac congélateur d'un frigidaire alchimique. Elle se présente sous la forme d'une pâte gluante bleutée, comme un vieux morceau de roquefort mélangé à de la cancoillotte . On l'utilise tel que, pour la préparation de tous les baumes.

Rareté et récolte : La guanoline cyane est considérée comme peu commune, car elle n'est pas facile à récolter : il faut déjà trouver une caverne à chauve-souris ; ensuite, il faut patauger dans la merde en faisant attention de ne pas écraser le fragile champignon ; enfin, il faut agir avec délicatesse pour récolter ce dernier. On peut récolter la guanoline cyane toute l'année.

HERBE DE LUNE

Description : L'herbe de lune est une longue et belle graminée qui pousse aux abords des dolines à mouton, dans les alpages. On ne peut la trouver que durant les nuits de pleine lune. Le reste du temps, elle est invisible.

Préparation et usage : L'herbe de lune doit être conservée dans une longue boîte de métal dans laquelle on aura pris soin de déposer un fragment de météorite. On peut se contenter de garder les graines, mais elles sont plus efficaces lorsqu'on les garde sur la tige. L'herbe de lune est utilisée dans toutes les préparations liées à la nuit – et non à l'obscurité.

Rareté et récolte : La récolte de l'herbe de lune est délicate ; c'est une plante rare et on ne la trouve que dans certaines conditions lunaires. Il faut effectuer la récolte de nuit, dans les alpages, entre Ellébore et Cactus, ce qui ne laisse que sept occasions dans l'années pour en trouver.

LEONINE SUCREE

Description : La léonine sucrée est une magnifique orchidée sylvestre ressemblant à une tête de lion rugissant, avec les sépales d'un beau orange fauve encadrant des pétales imitant à la perfection la tête du félin, jusqu'aux petits yeux d'un beau vert émeraude. Elles poussent sur les troncs des grands feuillus arborés, suspendues au bout de longues lianes. Leur nom vient de ce que les lianes confites sont des friandises appréciées des enfants.

Préparation et usage : Les fleurs de léonine sont utilisées comme base de toutes les potions. La fleur est longuement bouillie dans très peu de liquide (un kilogramme de fleurs fraîches pour un verre d'eau ou d'alcool) et le jus obtenu est réduit et filtré jusqu'à obtenir quelques gouttes d'essence. Les lianes sont confites dans le sucre ou le miel.

Rareté et récolte : La léonine sucrée est une plante commune dans les forêts du Pièce-Monde, bien qu'elle tende à disparaître petit à petit en raison de son exploitation. Heureusement, des plantations ont pu être mises en place pour répondre aux besoins de l'industrie de la confiserie. Les fleurs sont vendues aux p'tites sorcières à des prix très compétitifs. On récolte les fleurs entre Cerise et Cactus.

LUTINADE

Description : La lutinade est une plante extrêmement rare, dont la fleur est utilisée en Alchimie. Elle ressemble à un minuscule chapeau de lutin rouge vif et possède l'odeur des chaussettes de ce dernier après une longue journée de travail. La plante est rase avec de grandes feuilles ovales dont le seul intérêt est de calmer la démangeaison des orties.

Préparation et usage : La fleur de lutinade doit être utilisée dans la journée qui suit sa cueillette. Il n'existe aucun moyen de la conserver ou de la garder plus longtemps. Utilisée trop tard, elle confère à la préparation alchimique des propriétés secondaires étranges, espiègles ou carrément dangereuses, sans qu'il soit possible de prévoir lesquelles. La lutinade est utilisée dans toutes les préparations qui affectent la réalité et les principes physiques, telles les potions de vol.

Rareté et récolte : La lutinade est très rare. Elle se récolte d'Erable à Noisette dans les sous-bois de feuillus, se confondant souvent avec les feuilles rouges tombées au sol ou avec les champignons.

LYCANTHE AFFREUSE

Description : Aussi appelée Sale-Gueule-de-loup, la lycanthe affreuse est la plante magique par excellence. Présente dans toutes les préparations alchimiques, la lycanthe affreuse est une petite fleur qui pousse de Pâquerette à Blé dans les champs, les sous-bois, sur les talus et les jardins. Ainsi parle la légende : *« Un loup-garou était amoureux d'une très belle princesse. Celle-ci, d'abord horrifiée par l'aspect repoussant de la bête, fut bientôt conquise par son intelligence, sa finesse et son charme. Elle s'enfuit à ses côtés afin de parcourir le monde, vivant d'amour et d'eau fraîche. Mais le père de la belle princesse avait d'autres projets pour elle que cette fablette impudique. Il lança les meilleurs chevaliers de son royaume à la poursuite des deux amants. Ceux-ci s'étaient réfugiés au cœur d'un archipel habité par les trois premières sorcières du Pièce-monde. Bientôt les chevaliers arrivèrent à leur tour sur l'archipel et le fouillèrent ; mais parmi ces chevaliers, il en était un qui ne voulait pas plus ramener la princesse qu'il ne voulait ramener le loup-garou. Son objectif était d'assassiner les deux, de ramener leur cœur au roi en affirmant que le loup-garou avait tué sa fille bien-aimée, de le laisser dépérir de chagrin et de prendre sa place. Sur l'île, la princesse et son amoureux avaient lié connaissance avec les trois sorcières et étaient devenus amis. Lorsque les chevaliers les attaquèrent, les sorcières déchaînèrent toutes les forces qu'elles maîtrisaient ; elles purent les repousser à plusieurs reprises, mais leurs forces déclinaient. Le chevalier félon attendait son heure. Lorsque les sorcières furent fatiguées, il lança une attaque sournoise sur la princesse. Le loup-garou se précipita au-devant de l'épée. Il fut transpercé et mourut dans les bras de sa bien-aimée, non sans avoir arraché la tête du traître d'un coup de dent. Les preux, horrifiés par l'action du méchant chevalier, cessèrent leur assaut et se retirèrent respectueusement. Mais il était trop tard, les sorcières ne pouvaient plus rien pour le loup-garou. Afin que le sacrifice de ce dernier ne soit plus jamais oublié, et qu'on se rappelle que l'apparence et les préjugés ne rendaient pas le monde meilleur, elles unirent leurs forces pour bénir la tombe du loup-garou. Au début de l'été suivant, de petites fleurs poussèrent sur la tombe et, en l'espace de quelques années, se répandirent sur les deux faces du pièce-monde. Et la princesse pleura longtemps. »* La lycanthe affreuse est une horrible petite fleur, la plus horrible qui se puisse imaginer, en forme de tête de loup, à la couleur sombre d'un vert incertain.

Préparation et usage : La fleur seule est utilisable dans les préparations alchimiques. Récoltée, séchée sur de grands draps dans les greniers des P'tites Sorcières, elle est ensuite réduite en une fine poudre à l'odeur un peu écœurante. Il est nécessaire de mettre une pincée de lycanthe affreuse dans toutes les préparations alchimiques. Sélinae pensait que cette plante était un catalyseur magique, capable, par sa seule présence, de libérer toute la magie présente dans les autres composantes.

Rareté et récolte : La lycanthe affreuse est fort commune sur tous les archipels du Pièce-monde. A la fin du printemps et en été, elle est présente partout, couvrant les champs et les talus de son horrible fleur. Longtemps considérée comme une mauvaise herbe, les paysans prennent désormais soin de la récolter lorsqu'ils fauchent leurs champs avant de la donner aux sorcières en échange de préparations alchimiques (notamment des parfums pour leurs dames.) Cela évite de longues et fastidieuses heures de récolte pour les pratiquantes de l'Artisanat Prune.

MOUSSEROLE BÉNIGNE

Description : La mousserole bénigne est un champignon vénéneux, vert-pompier à pois blancs, qui pousse dans les sous-bois des forêts de feuillus. Il n'est pas comestible, bien que son ingestion ne provoque que des indispositions légères, comme son nom l'indique. D'un autre côté, son improbable couleur le met à l'abri des erreurs et seuls les daltoniens ou les dyschromatopsiques peuvent, à la rigueur, se tromper.

Préparation et usage : Ce petit champignon peut être utilisé frais ou être séché sur un radiateur – dans ce dernier cas, il suffira de le tremper quelques minutes dans de l'eau tiède. Au cours de son utilisation dans les préparations alchimiques, il perd ses propriétés toxiques. La mousserole bénigne est utilisée comme base pour tous les onguents.

Rareté et récolte : A l'automne, la mousserole bénigne est un champignon commun. Il suffit souvent de se promener avec un panier, ou deux si on ne sait pas résister à l'attrait des champignons comestibles. Attention de ne pas les mélanger.

OURSULINE

Description : L'oursuline est une plante grasse que l'on trouve dans les landes et les abords des zones sèches. Bien que ce ne soit pas réellement un cactus, il en arbore vaguement la forme, imitant la silhouette d'un ours se

dressant sur ses pattes arrières. Les bords de ses feuilles, à l'endroit où seraient les griffes, sont coupants comme pour ajouter à l'imitation.

Préparation et usage : Il suffit de récupérer le jus de l'oursuline, soit sur place ce qui est le mieux, soit au laboratoire et de le conserver dans la partie congélateur du frigidaire alchimique. L'oursuline est utilisée dans toutes les préparations agissant sur le Physique.

Rareté et récolte : L'oursuline est une plante peu commune. On peut la cueillir à peu près toute l'année, mais il vaut mieux éviter les mois de floraison, de Pâquerette à Cactus, de manière à laisser les plantes se reproduire.

PAMARANTHE

Description : La pamaranthe est une plante ornementale d'intérieure magnifique, très belle, superbe, plaisante, incroyable de couleurs et de senteurs, et définitivement pas marrante à faire pousser. Elle nécessite des soins constants, un arrosage délicat, des attentions particulières, des engrais fort chers et fort rares, un fond de musique douce et jamais, jamais de jurons en sa présence – ce qui est parfois difficile quand il faut se relever en pleine nuit pour ajuster le voile de satin qui doit la recouvrir au crépuscule et être enlevé lorsque Vénus disparaît à l'horizon... Il existe de nombreuses variétés de pamaranthes car il existe des passionnés – des fous – qui la cultivent avec amour et la croisent, la bouturent, la modifient, augmentant d'autant ses nécessités.

Préparation et usage : La fleur de la pamaranthe est séchée et conditionnée dans de petits bocaux colorés. Elle intervient dans toutes les préparations alchimiques agissant sur le Social et les relations avec les autres.

Rareté et récolte : On ne trouve pas de pamaranthe à l'état naturel. Il s'agit définitivement d'une plante artificielle – superficielle affirment les chagrins. A moins de la cultiver, il est rare de pouvoir en obtenir des fleurs à des prix acceptables. La pamaranthe fleurit de Ellébore à Cerise.

PISSENLIT DE VIN

Description : Le pissenlit de vin est un petit pissenlit d'un beau rouge profond un peu violet. On peut le manger en salade ou utiliser ses racines dans les préparations alchimiques.

Préparation et usage : Les racines du pissenlit de vin contiennent des alcaloïdes puissants (c'est ce que disent les scientifiques). Réduits en poudre, on les utilise dans les préparations qui affectent la conscience.

Rareté et récolte : Le pissenlit de vin est une plante peu commune, et généralement sans beaucoup d'intérêt. On ne mange ses feuilles en salade que dans les périodes où elle ne fleurit pas. Ses racines fines et robustes plongent profondément dans le sol et il est difficile de les en arracher. Elles cassent net très facilement à la base de la tige, ce qui permet une repousse l'année suivante. Il faut utiliser un couteau très fin et très long, et trifouiller la terre jusqu'à les en extraire. On peut effectuer cette opération toute l'année.

SAUPOUDRINE

Description : La saupoudrine appartient à la grande famille des ombellifères, comme les carottes. C'est une plante haute, dont les fleurs blanc-orage minuscules s'épanouissent en corolle à un ou deux mètres au-dessus du sol. Ses longues et belles feuilles sont ciselées, et d'une belle couleur argentée. Il faut se méfier de la saupoudrine à l'époque de la floraison et lors des grands vents. Son pollen est particulièrement allergène et provoque de graves crises d'hilarité incontrôlée, pouvant aller jusqu'à des blocages de diaphragme ou des décrochements de mâchoires ; dans tous les cas, on ne s'en sort pas sans des crampes très douloureuses des zygomatiques.

Préparation et usage : On utilise uniquement la racine de saupoudrine dans les préparations alchimiques. Elle est beaucoup moins dangereuse de manipulation que les fleurs mais renferme de plus grandes quantités d'allergènes. Il est nécessaire de faire tremper les racines dans le vinaigre balsamique durant un mois complet avant de les réduire en une bouillie et les mixer avec du gros sel – ou mieux de la fleur de sel - dans le mortier. La pâte ainsi obtenue peut être conservée une année complète dans un pot en grès muni d'un bouchon en liège. N'oubliez pas de noter la date de péremption et d'y prêter attention. La saupoudrine est utilisée dans toutes les préparations alchimiques agissant par le rire.

Rareté et récolte : La saupoudrine est, fort heureusement, une plante peu commune que l'on trouve essentiellement dans les piémonts. La récolte de la racine est réservée aux mois d'hiver ; elle est plus difficile à repérer, mais il n'y a aucun risque de mourir de rire.

SOLAIRE

Description : La solaire est une toute petite fleur jaune au cœur rouge qui couvre les prairies, les talus, les champs et les jardins au printemps et en été. Elle est particulièrement appréciée des abeilles qui en tirent un miel dont on dit qu'une cuillère à chaque petit-déjeuner assure une longue-vie et une bonne santé.

Préparation et usage : La fleur de solaire doit être séchée au soleil ; conservée dans de grands bocaux de verre, elle est utilisée dans toutes les préparations médicinales et les médicaments alchimiques. Le miel de solaire est toujours un petit plus, apprécié des enfants, pour le bon-goût qu'il donne aux sirops.

Rareté et récolte : La solaire est une plante commune, qui fleurit à peu près partout de Ficaire à Pomme. La récolte est assez simple : réunir de grands bouquets, les ficeler et les gerber à l'arrière du triporteur ou du balais. Attention aux abeilles.

SUBITE

Description : La subite est un arbre fruitier assez rare en lui-même car parfaitement inutile. Ses fruits grumeleux sont foutrement immangeables, avec un goût de pourri très prononcé, même quand ils sont bien mûrs et frais ; son bois brûle mal et est absolument inutilisable en menuiserie ou en ébénisterie à cause sa propension à casser ou à fendre sur des fils transversaux mal-venus ; et même son ombre n'a jamais rafraîchi les voyageurs lors des chaudes journées d'été. Seules les chèvres et les p'tites sorcières lui trouvent un quelconque intérêt : ses feuilles sont comestibles pour les unes et alchimiques pour les autres. On trouve des subites à l'état sauvage, dans les maquis ou les prairies à mouton et à chèvres.

Préparation et usage : Les feuilles de subite sont cuites dans de grandes quantités d'eau, avec du sel et du faux-safran. Après plusieurs heures, les feuilles sont réduites en une pâte blanchâtre qui rougit au contact de l'atmosphère en l'enveloppant d'une petite croûte, identique à celle d'un fromage. La pâte refroidie doit être conservée au frigidaire, et découpée en fonction des besoins. La subite est utilisée dans toutes les préparations alchimiques qui agissent sur l'Adaptation.

Rareté et récolte : La subite est peu commune. On peut cueillir ses feuilles d'Ellébore à Erable.

SUBLIME ASPHYDIEE

Description : La sublime asphydiée est une plante aquatique qui pousse dans les mares et les étangs. Ses petites feuilles rondes sont comestibles et font, une fois bien lavées pour éviter les risques d'indisposition alimentaire, de très bonnes salades, surtout avec quelques lardons et une vinaigrette fine. Ses feuilles sont aussi un très bon ingrédient alchimique.

Préparation et usage : Les feuilles de la sublime asphydiées sont récoltées, séchées et transformées en poudre. On remplit de petites enveloppes de papier buvard avec cette poudre, donnant ainsi des filtres. Ceux-ci servent à purifier, éclaircir et affiner les préparations alchimiques nommées philtres, juste avant le conditionnement en bouteilles.

Rareté et récolte : La sublime asphydiée est une plante commune dans tous les points d'eau morte. On peut la récolter toute l'année, mais mieux vaut éviter les jours les plus chauds, à cause des miasmes et des risques alimentaires à se baigner dans des eaux stagnantes trop chaudes.

VAPOREUX

Description : Le vapoureux est un arbre majestueux, aux frondaisons semblables à des nuages cotonneux d'un vert clair presque bleu. De très nombreuses espèces d'oiseaux choisissent ses branches pour y construire leur nid, notamment les tisserands alcooliques, des passereaux qui construisent des nids très élaborés mais non-euclidiens (noté Ū par les ornithologues-géomètres).

Préparation et usage : On utilise le charbon de bois de vapoureux pour fabriquer les encens alchimiques. C'est un charbon très léger mais possédant un grand pouvoir calorifique. Il faut de gros moyen pour obtenir du charbon de bois de vapoureux par soi-même, et, hormis les écoles et sororités de sorcières, qui peuvent abattre et traiter selon les techniques de charbonnage un tel arbre, les p'tites sorcières devront en acheter des sacs tout prêts. Parfois, il est aussi possible d'en obtenir via un abattage en commun entre plusieurs sorcières d'un même voisinage.

Rareté et récolte : Le vapoureux est un arbre peu commun, qui aime les terrains acides, granitiques. On le trouve souvent en plein milieu des châtaigniers, des hêtres et des chênes. On peut le bûcheronner et le charbonner toute l'année.

DES AUTRES COMPOSANTES

Il ne servirait à rien, et serait presque impossible sinon fastidieux, de tenter de dresser une liste exhaustive de toutes les composantes utilisées en Alchimie. Je me contenterai donc de vous donner, rapidement, quelques conseils utiles concernant leur choix, leur achat, leur entrepôt et leur utilisation.

Les composantes sont très variées : minérales, végétales ou animales. Certaines sont livrées toutes prêtes, d'autres nécessitent des préparations longues et délicates. Dans tous les cas, choisissez-les avec soin ; vérifiez leur état de fraîcheur ou leur qualité alchimique par quelques tests simples et plus ou moins discrets ; n'hésitez pas à considérer comme des voleurs certains maquignons mal embouchés et tenez-leur la dragée haute ; écoutez les négociants qui ont une bonne réputation et renseignez-vous sur eux auprès de vos consœurs ; notez avec soin l'origine, la provenance, la date d'achat ou de récolte, le nom du vendeur, le traitement de chaque composante et toutes les informations pertinentes dans un grand cahier ligné – cela vous permettra de retrouver la trace de vos composantes lorsque certaines préparations seront inefficaces, ou au contraire, lorsqu'elles seront particulièrement bonnes ; étiquetez correctement toutes vos boîtes à composantes ; utilisez le double marquage, en symboles alchimiques et en toutes lettres ; gardez les composantes les plus instables ou les plus dangereuses dans une armoire fermée à clef et gardez la clef hors de portée des enfants ; sermonnez bien votre familier pour qu'il ne joue pas avec les composantes ou pour qu'il ne les mangent pas ; enfin, n'oubliez pas que certaines de ces composantes sont de très beaux cadeaux à faire à vos mères, amies, cousines ou professeurs.

DES EMBALLAGES ET DU CONDITIONNEMENT

Ce chapitre et le suivant abordent l'aspect pratique et quotidien de la p'tite sorcière adepte de l'artisanat-prune. Gardez bien à l'esprit, jeune lectrice, que l'alchimie est avant tout un art mercantile, dans le sens où toutes les préparations peuvent être vendues ou échangées. Il est parfois difficile de chiffrer ou de présenter de bonne manière une divination ou un charme ; une potion ou un philtre est un objet concret, accepté et compris par les non-initiés et les habitants normaux du Pièce-monde.

Dans ce chapitre, je vais aborder le sujet de la présentation et du conditionnement. On dit souvent « qu'importe le présent si le papier est beau. » C'est particulièrement vrai des préparations alchimiques. Les gens sont habitués à certains conditionnements qui sont devenus un standard pour toutes les alchimistes. Aussi : respectez les traditions dans le choix de vos conditionnements ; choisissez les pots, les boîtes et les sachets les plus beaux que vous pouvez – leur prix sera répercuté dans le prix de vente – mais n'exagérez pas ; restez classiques pour toutes les bourses ; choisissez les papiers d'emballage et les sacs en fonction de vos propres goûts, car ils refléteront vos pensées ; notez soigneusement sur des petites étiquettes les doses prescrites et le mode d'emploi de chaque préparation ; inscrivez aussi le code alchimique et la composition en signes-prunes.

Les baumes seront présentés dans des petits pots de porcelaine de tailles diverses, selon le nombre de doses contenues. On trouve des minuscules pots pour une dose, jusqu'à des petites jarres comprenant vingt-huit doses. Les pots sont traditionnellement pratiquement sphériques, avec un petit couvercle de porcelaine figurant souvent le familier de la p'tite sorcière. Les pots seront emballés dans un beau papier uni de couleur mauve.

Les encens sont présentés en bâtonnets ou en poudre. Dans le premier cas, ils seront soigneusement rangés dans de belles boîtes rectangulaires de bois ou de carton peint ; dans le deuxième cas, ils seront rangés dans des boîtes métalliques carrées. Les boîtes seront emballées dans un beau papier imprimé de motifs divers dont les couleurs principales seront le rouge et le noir.

Les gaz seront enfermés dans de petites ampoules en verre, elles-mêmes soigneusement rangées dans des boîtes de carton ou de bois. Les petites ampoules sont assez fragiles, aussi pensez à ajouter de la paille de raphia ou du papier journal pour les emballer. Les boîtes seront emballées dans un beau papier imprimé de petits nuages ou de petits zéphirs amoureux, dont les couleurs principales seront le bleu-volcan et l'ivoire.

Les onguents seront présentés dans des pots rectangulaires de porcelaine blanche ou de grès vernissé ou des petits godets de terre cuite lorsqu'il ne s'agira que d'une seule dose. Le couvercle du pot sera gravé d'un motif personnalisé. Les pots seront emballés dans un beau papier uni de couleur rouge-poussin.

Les parfums seront présentés dans de petites fioles de verre soufflé ou de cristal gravé. Leurs bouchons seront personnalisés, souvent à l'effigie du familier de la p'tite sorcière. Les fioles seront emballées dans un beau papier rayé, dont les couleurs seront laissées à votre choix.

Les philtres seront présentés dans des petites bouteilles rondes ou carrées, de verre coloré et dépoli. Leur bouchon sera aussi simple que possible, juste gravé d'un signe alchimique indiquant la qualité du philtre. Les bouteilles seront mises en boîtes et emballées dans un beau papier-dentelle ou un papier gaufré de couleur unie claire, telle que blanc, ivoire, coquille d'œuf, etc..

Les potions seront présentées dans des tubes de verre, plus ou moins épais ou longs, fermés d'un bouchon de liège. Chaque tube contiendra une unique dose de potion, rapidement accessible. Les tubes seront rangés dans des boîtes adaptées, en carton ou en bois, elles-mêmes emballées dans un beau papier noir rehaussé de motifs typographiques clairs.

Les poudres seront présentées dans des pots de porcelaine ou de grès carrés, semblables à des pots à épices, de toutes tailles, contenant entre une et vingt-huit doses. On n'oubliera pas d'y joindre une cuillère ou un godet adapté à la mesure d'une dose. Le couvercle des pots sera peints de motifs personnalisés. Les pots seront emballés dans un beau papier marbré aux couleurs chaudes, dans les oranges, les rouges et les jaunes.

Un dernier mot : beaucoup de petites sorcières trouveront dispendieux l'achat de leurs premiers pots ou boîtes. Il existe plusieurs manufactures spécialisées et il est facile d'en obtenir le catalogue et les prix. Choisissez les conditionnements qui correspondent à votre bourse mais ne lésinez pas non plus. Ces pots seront votre vitrine et votre carte de visite pour tous vos clients, et ceux qui pourraient le devenir : les apparences comptent beaucoup, et une très bonne poudre emballée dans le journal de la veille fera toujours plus mauvaise impression qu'une préparation médiocre vendue dans les plus belles porcelaines peintes. Je reconnais que c'est idiot, mais c'est ainsi malheureusement que marche le monde.

N'hésitez pas à proposer à vos clients une consigne pour les pots et les caisses. Ainsi, vous ferez des économies et vos clients aussi.

DU PRIX DE VENTE DES PREPARATIONS ALCHIMIQUES

Ce chapitre est le plus délicat à aborder. Les p'tites sorcières sont souvent démunies lorsqu'il s'agit de négocier leur savoir et leurs capacités. D'une certaine façon, cela fait partie de leur apprentissage que de savoir s'estimer à leur juste mesure : l'une se donnera, croulera sous le travail et ne mangera jamais à sa fin ; l'autre se vendra trop cher pour ses capacités, ne trouvera aucun client et ne mangera jamais à sa faim.

Néanmoins, l'artisanat-prune répond à certaines règles générales du commerce, notamment parce qu'il fait intervenir des notions de produits, de matières premières et de temps de préparation. Je ne donnerai pas de tarifs : chaque sorcière est libre de le fixer elle-même en fonction du marché, de la demande et du prix de revient de ses composantes ; je me contenterai de rappeler certaines évidences.

Lorsque vous fixerez les prix de vente de vos produits, prenez en compte : le prix des composantes achetées ; le temps passé à préparer ou à conditionner celle que vous aurez récoltées vous-mêmes ; le temps passé à fabriquer les préparations alchimiques elles-mêmes ; une fraction du prix de location de votre atelier ; une fraction du prix de remplacement de votre matériel ; une fraction du prix des combustibles ou des factures de la maison ; le prix des pots, boîtes, fioles et papiers nécessaires au conditionnement et à l'emballage ; un petit supplément très léger en fonction de votre réputation ; une infime variation en fonction des lois de l'offre et de la demande ; et enfin, en tout dernier, la valeur des taxes qui vous seront réclamées dans l'endroit où vous exercez.

Ce prix devra rester raisonnable et correspondre, peu ou prou, aux prix pratiqués par les autres sorcières. N'hésitez pas à consulter un comptable humain qui vous aidera à vous sortir de ces calculs compliqués.

DES RECETTES ET FORMULES ALCHIMIQUES

REMARQUE : Cette édition a été modifiée légèrement afin qu'elle puisse être lue par des humains non-magiciens ; aussi, ne seront indiqués que les principales composantes de chaque formule alchimique. Néanmoins, les p'tites sorcières pourront aisément se procurer l'édition complète selon les canaux habituels.

DES BAUMES

BAUME DE BEAUTE

Aspect : crème verte légèrement phosphorescente

Difficulté : 5

Composantes : lycanthe affreuse ; guanoline cyane ; pamaranthe ; concombre ; argile fine

Quantité : pour une application

Durée : 1 journée

Effet(s) : Ce baume permet d'avoir une belle peau, en éliminant les petits boutons d'acné, les points noirs et les cernes de fatigue. L'un des grands succès de l'artisanat-prune et la plus facile des formules.

BAUME DE CICATRISATION

Aspect : Crème rosée

Difficulté : 8

Composantes : lycanthe affreuse ; guanoline cyane ; solaire ; fibres de soie

Quantité : pour une blessure

Durée : permanente

Effet(s) : Ce baume accélère la guérison d'une plaie

BAUME DE LONGS-CHEVEUX

Aspect : crème orangée

Difficulté : 7

Composantes : lycanthe affreuse ; guanoline cyane ; pamaranthe ; camomille ; trois jaunes d'œufs

Quantité : pour une application

Durée : 1 semaine

Effet(s) : Ce baume permet de démêler et de fortifier les cheveux longs ; durant une semaine, un simple coup de brosse permet de peigner même les cheveux les plus longs sans douleur et sans perte de temps.

BAUME DE RESISTANCE AU FEU

Aspect : crème ocre

Difficulté : 8

Composantes : lycanthe affreuse ; guanoline cyane ; absarynthe ; pierre volcanique

Quantité : pour une personne

Durée : 1 heure

Effet(s) : En appliquant ce baume sur sa peau, l'utilisateur devient résistant à la chaleur et au feu. Il peut donc saisir des braises ou sortir un plat du four sans gants. Ce baume est très apprécié des sapeurs-pompiers.

BAUME DE RESISTANCE AU FROID

Aspect : crème bleu glacial

Difficulté : 7

Composantes : lycanthe affreuse ; guanoline cyane ; absarynthe ; laine vierge avec son suint

Quantité : pour une personne

Durée : 5 heures

Effet(s) : Ce baume permet de ne pas ressentir les basses températures, il doit être appliqué sur toutes les parties du corps que l'on désire protéger.

BAUME DE VUE D'AIGLE

Aspect : crème jaune-brique

Difficulté : 6

Composantes : lycanthe affreuse ; guanoline cyane ; croquechicelle ; plume de hibou ou plume d'aigle

Quantité : pour une personne

Durée : 1 heure

Effet(s) : Ce baume permet de voir plus loin et avec plus d'acuité. Il suffit de s'en passer autour des yeux. La plume d'aigle permet de créer un baume diurne, tandis que la plume de hibou permet de créer un baume nocturne.

DES ENCENS

ENCENS D'APPRENTISSAGE

Aspect : bâtonnet caramel au beurre

Difficulté : 7

Composantes : lycanthe affreuse ; vapoureux ; barbe-langue ; encre d'écolier ; menthe fraîche

Quantité : une pièce

Durée : une soirée de travail

Effet(s) : les personnes qui étudient dans la pièce où brûle cet encens comprennent et retiennent bien mieux leurs leçons. Très pratique dans les jours qui précèdent les examens. Attention néanmoins de ne pas en abuser, les élèves ont tendance à perdre le sommeil et l'appétit et à ne plus pouvoir sortir de leurs livres.

ENCENS DE BEAUX-REVES

Aspect : bâtonnet bleu-safran

Difficulté : 8

Composantes : lycanthe affreuse ; vapoureux ; baldaquine ; écorce de cannelle ou essence de coquelicot selon les goûts

Quantité : une pièce

Durée : une nuit

Effet(s) : les personnes qui dorment dans une pièce où cet encens a été allumé feront de magnifiques rêves et se réveilleront en excellente forme et pleinement reposés. On allume souvent cet encens dans les chambres des parents des jeunes enfants turbulents.

ENCENS DE BONNE-ODEUR

Aspect : bâtonnet cerise

Difficulté : 7

Composantes : lycanthe affreuse ; vapoureux ; pamaranthe ; algue marine ; fleurs séchées

Quantité : une pièce

Durée : la journée

Effet(s) : Cet encens chasse les mauvaises odeurs d'une pièce ; très pratique après une soirée entre amies ou lorsque les animaux familiers ne sont pas très propres.

ENCENS DE LUXE, CALME & VOLUPTÉ

Aspect : bâtonnet rouge sang

Difficulté : 9

Composantes : lycanthe affreuse ; vapoureux ; frissonne ; pomme d'amour confite

Quantité : une pièce

Durée : une nuit

Effet(s) : l'encens des soirées en amoureux.

ENCENS DE MYSTERE

Aspect : bâtonnet noir

Difficulté : 9

Composantes : lycanthe affreuse ; vapoureux ; encre de seiche ; frisetine

Quantité : une pièce

Durée : une journée

Effet(s) : cet encens a la particularité de bloquer ou de rendre difficile les tentatives de divinations dont la cible est la pièce encensée ou les objets et les personnes qui y sont présents. Très pratique pour dissimuler certains paquets avant la fête des cadeaux.

ENCENS PAN-CAKE

Aspect : bâtonnet clair

Difficulté : 9

Composantes : lycanthe affreuse ; vapoureux ; oursuline ; vanille ; fleur d'oranger

Quantité : une pièce

Durée : le temps d'un petit-déjeuner

Effet(s) : un encens à allumer le matin. Les personnes présentes dans la pièce, pour la durée d'un petit-déjeuner équilibré, ressentiront une grande tonicité pour le reste de la journée et fatigueront beaucoup moins.

DES GAZ

GAZ A FEUX-FOLLETS

Aspect : gaz rougeâtre

Difficulté : 8

Composantes : lycanthe affreuse ; gouturuque ; cendrée ; frisotine ; tourbe des marais ; pierre à briquet

Quantité : une zone de 12 mètres de rayon

Durée : 5 heures

Effet(s) : Ce gaz, très légèrement inflammable, invoque quelques dizaines de feux-follets qui brillent doucement, en flottant dans la zone du gaz. Très pratique et très élégant pour illuminer des fêtes ou des réceptions.

GAZ DES TENEBRES

Aspect : gaz noir

Difficulté : 9

Composantes : lycanthe affreuse ; gouturuque ; cendrée ; noir de fumée ; encre de seiche ; noix de gale

Quantité : une zone de 12 mètres de rayon

Durée : 10 minutes

Effet(s) : Ce gaz plonge sa zone d'effet dans des ténèbres profondes et complètes, aveuglant tous ceux qui s'y trouvent, à moins qu'ils ne réussissent un jet d'Adaptation contre une difficulté de 10, auquel cas ils y voient comme au sein de brumes épaisses.

GAZ DES YEUX-QUI-PLEURENT

Aspect : gaz vert bilieux

Difficulté : 9

Composantes : lycanthe affreuse ; gouturuque ; brin de chicane ; une cuillerée de moutarde ; deux oignons charcutiers

Quantité : une zone de 12 mètres de rayon

Durée : 10 minutes

Effet(s) : Toutes personnes qui se trouvent dans la zone d'effet du gaz doivent faire un jet de Physique difficulté 9 ou se mettre à pleurer toutes les larmes de leur corps, avec nez qui coule et gorge qui brûle.

GAZ HILARANT

Aspect : gaz légèrement jaunâtre

Difficulté : 8

Composantes : lycanthe affreuse ; gouturuque ; saupoudrine ; une page de l'almanach Vermot ou un nez de clown

Quantité : une zone de 12 mètres de rayon

Durée : 10 minutes

Effet(s) : Toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet du gaz sont prises d'un fou-rire nerveux qui ne cesse qu'au bout de la durée de la préparation. Il est possible d'y résister en réussissant un jet de Physique difficulté 9.

GAZ ILLUSOIRE

Aspect : gaz citron

Difficulté : 9

Composantes : lycanthe affreuse ; gouturuque ; pissenlit de vin ; sirop de grenadine ou huile de foie de morue

Quantité : une zone de 12 mètres de rayon

Durée : 1 heure

Effet(s) : Toutes les personnes à l'intérieur de la zone d'effet doivent réussir un jet de Mental difficulté 9 ou subir des hallucinations pour la durée de la préparation. La qualité de ces hallucinations – bienheureuses ou cauchemardesques – dépendent de la composante utilisée.

GAZ SOPORIFIQUE

Aspect : gaz incolore

Difficulté : 8

Composantes : lycanthe affreuse ; gouturuque ; baldaquine ; trois plumes d'édredon

Quantité : une zone de 12 mètres de rayon

Durée : 1 heure

Effet(s) : Toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet du gaz doivent réussir un jet de Physique difficulté 10 ou tomber dans un profond sommeil pour la durée de la préparation.

DES ONGUENTS

ONGUENT A FRACTURE

Aspect : une pâte qui durcit

Difficulté : 9

Composantes : lycanthe affreuse ; mousserole bénigne ; solaire ; plâtre fin

Quantité : pour une personne

Durée : une journée

Effet(s) : ce pansement enchanté permet de réduire une fracture en un jour seulement. Il faut ensuite une semaine de repos avant de pouvoir reprendre la pleine activité.

ONGUENT A PANSEMENT

Aspect : Semblable à un pansement classique ; l'intérieur est enduit de l'onguent

Difficulté : 6

Composantes : lycanthe affreuse ; mousserole bénigne ; solaire ; pétale de rose ; pansements

Quantité : une personne

Durée : une heure

Effet(s) : ce pansement enchanté est destiné à soigner les plaies, en les résorbant rapidement, et ce au bout de la durée de la formule. En plus, il dégage un parfum délicat, ce qui ravit les enfants.

ONGUENT A REPARATION RAPIDE

Aspect : une pâte gris-cendre

Difficulté : 8

Composantes : lycanthe affreuse ; mousserole bénigne ; oursuline ; plum-pudding âgé d'un mois ; jelly rose ou jaune

Quantité : pour quelques applications

Durée : permanente

Effet(s) : Cet onguent a la particularité de souder parfaitement et de réparer complètement tous les objets cassés, sans laisser de traces.

ONGUENT A TARTINER

Aspect : Une belle pâte odorante

Difficulté : 7

Composantes : lycanthe affreuse ; mousserole bénigne ; croquechicelle ; morceaux de noix de pékan

Quantité : pour un goûter de quatre personnes

Durée : instantanée

Effet(s) : Cette pâte comestible a la propriété d'avoir le goût que souhaite celui qui tartine son pain avec. Il suffit de dire « chocolat à la menthe » ou « fraise-abricot » pour que la pâte adopte cette saveur au moment de l'étendre avec un couteau. Très pratique pour les goûters. En plus, il n'y a pas de sucre !

ONGUENT ANTIFIEVRE

Aspect : Compresse

Difficulté : 5

Composantes : lycanthe affreuse ; mousserole bénigne ; solaire ; graines de moutarde ; tissu

Quantité : une personne

Durée : Permanente

Effet(s) : Ce remède simple est très efficace contre les maux de tête, les fièvres et les désagréments dus aux maladies comme le rhume, la grippe, les angines, etc..

ONGUENT DE COLLE UNIVERSELLE

Aspect : une pâte grise

Difficulté : 7

Composantes : lycanthe affreuse ; mousserole bénigne ; oursuline ; poils tactiles de Geckolo

Quantité : pour quelques applications

Durée : permanente

Effet(s) : Très appréciée du grand public, cette préparation est une colle à toute épreuve, qui colle très rapidement tous les matériaux.

DES PARFUMS

PARFUM D'AMITIE ANIMALE

Aspect : mielleux

Difficulté : 6

Composantes : Pamaranthe ; Pissenlit de vin ; Chagrogne

Quantité : pour quelques applications

Durée : le temps que se dissipent les effluves

Effet(s) : Permet de s'attirer la sympathie des animaux de petites à moyenne taille (souris à chien environ).

PARFUM D'AUTORITE

Aspect : brumeux, lourd et dense

Difficulté : 9

Composantes : Chagrogne ; Pamaranthe ; Pissenlit de vin ; Frisotine

Quantité : un nuage

Durée : un quart d'heure

Effet(s) : son buveur a autorité sur tout son entourage et auditoire

PARFUM DE DISCRETION

Aspect : brume similaire à la rosée

Difficulté : 8

Composantes : Chagrogne ; **Lutinade** ; **Subite**

Quantité : une fiole

Durée : un quart d'heure

Effet(s) : permet de se mouvoir en toute discrétion

PARFUM DE SEDUCTION

Aspect : brume pailleté

Difficulté : 7

Composantes : Chagrogne ; Crocus enflammé ; Frisotine ; Paramanthe

Quantité : flacon

Durée : une soirée, une demi journée

Effet(s) : toute personne tombe sous le charme

PARFUM PLIC-PLIC

Aspect : gouttelettes d'eau

Difficulté : 7

Composantes : Chagrogne ; Solaire ; Barbe-langue

Quantité : quelques applications

Durée : le temps d'une averse

Effet(s) : rafraîchissant comme une pluie d'été

PARFUM SEMBON

Aspect : voile léger

Difficulté : 5

Composantes : Chagrogne ; bouquets de fleurs sauvages ou des champs

Quantité : fiole

Durée : toute la journée

Effet(s) : parfum raffiné, le base en parfumerie

DES PHILTRES

PHILTRE D'AMOUR

Aspect : rosâtre à rougeâtre

Difficulté : 10

Composantes : Sublime Asphydiée ; Crocus enflammé ; Frisonne

Quantité : une dose unique par utilisateur

Durée : instantané

Effet(s) : tombe sous le charme

PHILTRE DE BONNE FORME

Aspect : coloré

Difficulté : 7

Composantes : Sublime Asphydiée ; Barbe-langue ; Brin de chicane

Quantité : fiole

Durée : quelques jours

Effet(s) : met de bonne humeur

PHILTRE DE BRONZAGE

Aspect : crémeuse, laiteuse et huileuse

Difficulté : 6

Composantes : Sublime Asphydiée ; mare de café ; Solaire

Quantité : pour recouvrir tout le corps près de 3 fois

Durée : un ensoleillement, ensuite il faut appliquer une nouvelle fois

Effet(s) : Protège du soleil et permet un bronzage uniforme

PHILTRE DE COURAGE

Aspect : vert épinard

Difficulté : 8

Composantes : Sublime Asphydiée ; Brin de chicane

Quantité : une boîte

Durée : une demi journée

Effet(s) : son buveur est intrépide, audacieux, courageux, rien ne l'arrête ou l'effraie

PHILTRE DE SOMMEIL

Aspect : incolore

Difficulté : 7

Composantes : Sublime Asphydiée ; Baldaquine ; Herbe de lune ; Solaire

Quantité : une dose à verser dans un lait chaud

Durée : une nuit, près de 8 heures

Effet(s) : permet de bien dormir ou de s'endormir

PHILTRE DE VERITE

Aspect : liquide miroitant, couleur aluminium

Difficulté : 9

Composantes : Sublime Asphydiée ; Barbe-langue

Quantité : un verre

Durée : un quart d'heure

Effet(s) : on ne peut mentir

DES POTIONS

BOISSON DELICIEUSE

Aspect : cacao

Difficulté : 6

Composantes : Léonine sucrée , cacao

Quantité : un cruchon

Durée : toute la journée

Effet(s) : liquide à bon goût

POTION DE BALLADE SOUS-MARINE

Aspect : bleu océan

Difficulté : 8

Composantes : Léonine sucrée , Oursuline ; Subite ; Gouturuque

Quantité : une bonbonne

Durée : quelques heures

Effet(s) : permet de respirer sous l'eau

POTION DE CROISSANCE VEGETALE

Aspect : jaunâtre à verdâtre

Difficulté : 7

Composantes : Léonine sucrée , Lutinade

Quantité : un jerrycan

Durée : instantané

Effet(s) : les plantes, fleurs et arbustes poussent immédiatement

POTION DE DIMINUTION

Aspect : granuleuse

Difficulté : 7

Composantes : Léonine sucrée , Lutinade

Quantité : une pipette

Durée : instantané

Effet(s) : le sujet rapetisse

POTION DE LEVITATION

Aspect : vaporeuse

Difficulté : 9

Composantes : Léonine sucrée , Lutinade

Quantité : une ampoule

Durée : entre 1 à 3 heures, la durée n'est jamais exacte. Les P'tites sorcières préfèrent le Balais magique, plus sûr et fiable.

Effet(s) : permet de s'élever à la verticale et horizontale, il faut « ramer » ou « brasser » l'air pour avancer, se mouvoir.

POTION DE PHOSPHORESCENCE

Aspect : pailleté et brillant

Difficulté : 8

Composantes : Léonine sucrée , Cendrée

Quantité : pour se recouvrir le corps

Durée : une nuit

Effet(s) : dans la nuit, on brille telle une luciole

DES POUDRES

FEUX D'ARTIFICES

Aspect : poudre granuleuse noire

Difficulté : 7

Composantes : salpêtre ; soufre ; terreaux ; Béléène

Quantité : quelques minutes

Durée : Instantanée

Effet(s) : Produit des feux d'artifices de toute beauté et sans danger

FUMEE NOIRE

Aspect : noirâtre comme la poudre

Difficulté : 8

Composantes : Béléène ; Croquechicelle

Quantité : un pot

Durée : instantané

Effet(s) : se consume et provoque une épaisse fumée noire, non toxique ou irritante

POIL A GRATTER

Aspect : billes rugueuses et sèches

Difficulté : 6

Composantes : Béléène ; Brin de chicane

Quantité : un sachet

Durée : instantané

Effet(s) : le sujet se gratte incontrôlablement à se tordre par terre

POUDRE AUX YEUX

Aspect : paillettes miroitant, strass

Difficulté : 8

Composantes : Béléène ; Lutinade ; Barbe-langue ; Pamaranthe

Quantité : une poignée

Durée : un instant

Effet(s) : permet de cacher quelque chose aux yeux des autres, impressionner, forcer l'admiration

POUDRE D'ESCAPETTE

Aspect : minuscules grains de sable

Difficulté : 8

Composantes : Béléène ; Oursuline

Quantité : une poignée

Durée : quelques minutes

Effet(s) : permet de s'enfuir à toute vitesse

POUDRE DE DISPARITION

Aspect : grains légers, presque brillants

Difficulté : 10

Composantes : Bélélène ;écailles de gekolo ; poils de malin renard

Quantité : une personne

Durée : quelques minutes

Effet(s) : on semble être invisible, avoir disparu

ADDENDA : QUELQUES FORMULES DE MES CONSOEURS

En supplément de cette édition, je vous propose quelques recettes supplémentaires que mes amies et collègues ont inventées ou développées. La plupart sont très intéressantes et quelques-unes sont franchement incontournables.

APPETIT D'OISEAU (POTION)

Aspect : liquide granuleux

Difficulté : 7

Durée : une journée

Composant(s) : graines

Quantité : une personne

Effet(s) : on se contente de peu pour se nourrir.

Texte original de Lolc

BAUME DE CICATRISATION SERIEUSE

Aspect : crème rosée

Difficulté : 8

Durée : permanente

Composant(s) : De la peau de troll

Quantité : pour une blessure sérieuse

Effet(s) : ce baume accélère la guérison d'une plaie sérieuse.

BAUME DE GUERISON DES BRULURES

Aspect : crème fraîche

Difficulté : 7

Durée : permanente

Composant(s) : de la peau de salamandre de feu

Quantité : une personne

Effet(s) : ce baume donne à la personne qui l'applique la capacité de guérir et de récupérer l'élasticité et le pouvoir protecteur de sa peau.

Texte original d'Elferda

BOULE PUANTE (PARFUM)

Aspect : décoction nauséabonde et d'aspect ragoûtant voire vomitif

Difficulté : 7

Durée : 3 jours

Composant(s) : un œuf pourri

Quantité : une personne, un endroit ou un objet

Effet(s) : décoction nauséabonde qui, répandue sur quelqu'un ou quelque chose, met trois jours à disparaître.

Texte original de Lolc

CAPILLARITE EXCESSIVE (ONGUENT)

Aspect : soupe de homard

Difficulté : 6

Durée : 48 heures

Composant(s) : fraises des bois, Homard, Poil de tortue

Quantité : une p'tite marmite. Il faut compter 2 poils de tortue et 3 fraises par personnes. Le homard est là pour le goût.

Effet(s) : après avoir avaler cette potion, les cheveux, barbes et poils poussent à grande vitesse, même chez les femmes pour la barbe (!!!) Compter dix centimètres par heure, au minimum.

Texte original de Walwald

COLLIER ANTI-PUCES (ONGUENT)

Aspect : un collier

Difficulté : 6

Durée : permanente

Composant(s) : un collier à la taille du familier

Quantité : un familier

Effet(s) : le familier portant ce collier est immunisé à toutes les p'tites bêtes désagréables, tels que les insectes, comme les puces, les moustiques, ou tels que les acariens, comme les tiques, les aoûtats, etc.

Texte original de Stéf Le Rochelais

CREME DE PERFECTION (BAUME)

Aspect : crème onctueuse

Difficulté : 10

Durée : une journée

Composant(s) : un poil de licorne

Quantité : une personne

Effet(s) : une fois appliquée, cette crème permet d'augmenter d'un cran le potentiel de Séduction d'une personne (Voir l'article de Cécile "Crème ou Potion, Potion ou crème ?" dans le PJ).

Texte original d'Elferda

DECOCTION DE MERE-GRAND (PHILTRE)

Aspect : liquide noirâtre

Difficulté : 5

Durée : instantanée

Composant(s) : seul Mère-Grand a le secret des ingrédients

Quantité : une personne

Effet(s) : soigne instantanément toutes les écorchures, le nez qui coule (mais pas le rhume), et les petits bobos sans importance.

Texte original d'Elferda

GRACE FELINE (POTION)

Aspect : jaune vif

Difficulté : 7

Durée : 1 heure

Composant(s) : poil de Familier pris sur lui et à son insu

Quantité : une personne

Effet(s) : rend son buveur très souple dans sa façon de bouger, d'agir.

Texte original de Lolc

LAIT CHAUD DE COLIN (GAZ)

Aspect : gaz incolore

Difficulté : 8

Durée : 1 heure

Composant(s) : du lait de chèvre, une plume d'oie

Quantité : une zone de 12 mètres de rayon

Effet(s) : toutes les personnes se trouvant dans la zone d'effet du gaz doivent réussir un jet de PHYsique, difficulté 10 ou sombrer dans un profond sommeil pour la durée de la préparation.

LAXATIF (PHILTRE)

Aspect : liquide bileux, verdâtre

Difficulté : 6

Durée : instantanée

Composant(s) : pruneaux d'Agen

Quantité : une personne

Effet(s) : laxatif super-puissant à consommer de préférence proche des WC (tant l'effet est rapide et puissant).

Texte original de Lolc

LE LAITHE (POTION)

Aspect : thé au lait dans une tasse en porcelaine

Difficulté : 8

Durée : toute la vie

Composant(s) : du lait, du thé, du sucre et de l'eau de la Sereine, là où elle prend sa source.

Quantité : une personne

Effet(s) : la personne oublie uniquement ce que l'alchimiste veut que la personne oublie.

MAINS GAUCHES (BAUME)

Aspect : poisseux

Difficulté : 7

Durée : 1 heure

Composant(s) : beurre

Quantité : une personne

Effet(s) : rend maladroit son infortuné buveur.

Texte original de Lolc

NIRVANA (ENCENS)

Aspect : multicolore, irisée

Difficulté : 8

Durée : 30 minutes

Composant(s) : un morceau de pain d'épices

Quantité : faible (une personne)

Effet(s) : ma personne se sent dans un état de bien-être incomparable, plus rien ne la touche... du point de vue physique, émotionnel, psychologique... Certaines p'tites sorcières trouveront cette pratique lobotomisant.

Texte original de Pêche

NON ! JE VEUX PAS DORMIR... (PHILTRE)

Aspect : marron et pétillant

Difficulté : 6

Durée : 24 heures

Composant(s) : une poignée de grain de café non moulus, deux allumettes

Quantité : une personne

Effet(s) : permet de rester éveillé durant 24h de suite. On peut prendre plusieurs potions d'affilé, mais c'est dangereux pour la santé :

Après 36h sans sommeil	1 en ADAptabilité.
Après 48h	1 en MENTal.
Après 72h	1 en ADAptabilité, 1 en PHYsique, 1 en SOCial, 1 RÉAlisation.
Après 96h	1 PHYsique, 1 en MENTal, 1 en ADAptabilité.

La durée maximum sans dormir est de 100h ou si le MENTal descend strictement en dessous de -2. Plus, la personne tombe dans un coma non dangereux de 1d6 de jours. Les effets sont cumulatifs.

Texte original de Walwald

ŒIL DE LYNX (POTION)

Aspect : liquide transparent

Difficulté : 9

Durée : 15 minutes

Composant(s) : un œil de verre et un poil si particulier des oreilles du lynx

Quantité : une personne

Effet(s) : développe la vue au delà des limites humaines.

Texte original de Lolc

PASSE-MURAILLE (POUDRE)

Aspect : poudre scintillante

Difficulté : 10

Durée : 5 minutes

Composant(s) : morceau d'une robe de fantôme (sic ?)

Quantité : une personne

Effet(s) : permet de passer à travers les murs.

Texte original de Lolc

PHILTRE DE SEDUCTION

Aspect : liquide mauve

Difficulté : 10

Durée : instantanée

Composant(s) : un poème d'amour et une p'tite ancre en or

Quantité : deux personnes

Effet(s) : après avoir bu ce philtre, le buveur doit faire boire ce même philtre et déclamer le poème à la personne qu'il veut séduire. La personne tombe alors amoureuse du « poète ». Il faut un nouveau poème à chaque philtre.

Texte original de Stéf Le Rochelais sur une idée de Daudra

PHILTRE DU GRAND DRAGON

Aspect : liquide marron

Difficulté : 11

Durée : 10 minutes

Composant(s) : une queue de salamandre de feu

Quantité : une personne

Effet(s) : donne droit à un bonus de deux niveaux en PHYsique contre les dommages dus au feu. Ce philtre peut être décliné de plusieurs manières selon les ingrédients utilisés.

Texte original d'Elferda

POTION DE PHOSPHORESCENCE

Aspect : liquide luminescent

Difficulté : 7

Durée : Environ 24 heures

Composant(s) : phosphore en poudre et colorant naturel

Quantité : une fiole

Effet(s) : cette potion ne se boit pas (ce qui serait sans effet) mais elle irradie une douce lumière de la couleur du colorant choisi.

POUDRE A ÉTERNUER

Aspect : sucre glace

Difficulté : 5

Durée : 10 minutes

Composant(s) : une pincée de poivre

Quantité : une personne

Effet(s) : un autre classique des farces et attrapes. La victime se met à éternuer sans pouvoir s'arrêter. Elle ne peut rien faire d'autre que mettre ses mains devant son nez et chercher un mouchoir pendant toute la durée de la préparation.

Texte original de Stéf Le Rochelais

POUDRE DE DISPARITION

Aspect : poudre argentée

Difficulté : 9

Durée : 5 minutes

Composant(s) : sable fin, pollen

Quantité : une personne

Effet(s) : cette poudre, très difficile à préparer est tout simplement merveilleuse, car elle permet à la personne qui s'en recouvre de devenir invisible aux yeux de tous.

POUDRE DE PERLIMPINPIN

Aspect : poudre dorée

Difficulté : 9

Durée : instantanée

Composant(s) : une pierre de lune, une partition

Quantité : 2d6 personnes

Effet(s) : si les personnes ratent un jet de PHYsique contre la puissance de la poudre, alors ils tombent tous de sommeil.

Texte original d'Elferda

SOURCE DE JOUVENCE (PHILTRE)

Aspect : eau très claire

Difficulté : 6

Durée : 10 ans

Composant(s) : eau de la Source de Jouvence du Pays des Fées. Il suffit de faire chauffer de l'eau de la Source de Jouvence. Le problème est qu'elle ne se trouve jamais au même endroit, d'un jour sur l'autre, voire d'une heure sur l'autre et qu'il y en a toujours tout juste assez pour une personne quand on trouve la Source de Jouvence.

Quantité : une personne

Effet(s) : empêche de mourir de vieillesse, quand on baisse en dessous de MAUvais dans un attribut physique.

TETE DE LINOTTE (POTION)

Aspect : orange vif

Difficulté : 9

Durée : 1 heure

Composant(s) : digitaline

Quantité : une personne

Effet(s) : Abrutit quiconque boit cette potion (impossible de bouger ou de réfléchir).

Texte original de Lolc